

Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

RIZAL FIRMANSYAH

NPM : 0735010041

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2012**

LEMBAR PENGESAHAN

**Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash
untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati**

Disusun Oleh :

RIZAL FIRMANSYAH
NPM. 0735010041

**Telah disetujui untuk mengetahui Ujian Negara Lisan
Gelombang VI Tahun Akademik 2012/2013**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Moh. Irwan Afandi, S.T. M.Sc
NPT. 376070702201

Priza Pandunata, S.Kom. M.Sc
NPT. 283010640212

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur**

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NPT. 279030440197

LEMBAR PENGESAHAN

**Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash
untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati**

Disusun Oleh :

RIZAL FIRMANSYAH
NPM. 0735010041

**Telah dipertahankan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 19 Juli 2012**

**Tim Pembimbing,
1**

Moh. Irwan Afandi, S.T, M.Sc
NPT. 376070702201

2

Priza Pandunata, S.Kom, M.Sc
NPT. 283010640212

**Tim Penguji,
1**

Dr. Ronny, S.Kom, M.Kom, M.H.
NIDN. 0930097101

2

Moh. Irwan Afandi, S.T, M.Sc
NPT. 376070702201

3

Priza Pandunata, S.Kom, M.Sc
NPT. 283010640212

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur**

Ir. Sutiyono, M.T.
NIP. 196007131987031001

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : RIZAL FIRMANSYAH
NPM : 0735010041
Jurusan : SISTEM INFORMASI

Telah mengerjakan revisi pra rencana (design)/ skripsi ujian lisan gelombang IV,
Tahun Ajaran 2012/2013 dengan judul:

**“Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash untuk Anak Usia Dini
Dengan Metode Tilawati”**

Surabaya, 02 Agustus 2012
Dosen Penguji yang memeriksa revisi

- | | |
|--|-----|
| 1) <u>Dr. Ronny, S.Kom, M.Kom, M.H.</u>
NIDN. 0930097101 | { } |
| 2) <u>Moh. Irwan Afandi, S.T, M.Sc</u>
NPT. 376070702201 | { } |
| 3) <u>Priza Pandunata, S.Kom, M.Sc</u>
NPT. 283010640212 | { } |

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Moh. Irwan Afandi, S.T, M.Sc
NPT. 376070702201

Priza Pandunata, S.Kom, M.Sc
NPT. 283010640212

ABSTRAKSI

Seiring dengan kemajuan teknologi, kebutuhan akan pendidikan dalam pengembangan Informasi Teknologi telah menjadi suatu kebutuhan bagi lapisan masyarakat. Termasuk diantaranya “Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati” yang bergerak di bidang tutorial, dimana membutuhkan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media informasi untuk pendidikan dengan TPA dan TPQ yang lain.

Dalam Tugas Akhir ini, bertujuan untuk merancang dan membuat suatu tutorial pendidikan yang digunakan untuk berlangsungnya proses kurikulum dari Taman Pendidikan Al-QUR’AN secara modern, cepat dan efektif, sehingga akan bermanfaat bagi para siswa – siswi dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas membaca Al-Qur’an dengan benar dan berirama nada rost standart nasional. Hal tersebut telah memberikan kemampuan bakat dan minatnya siswa – siswi dengan mandiri.

Dengan pembuatan aplikasi ini, dapat memperoleh kesimpulan bahwa dengan program ini siswa – siswi dapat mengetahui tata ajar baca Al- Qur’an dengan Metode Tilawati berbasis Adobe Flash yang sesuai dengan nada rost standar nasional. Serta dengan aplikasi ini juga dapat memudahkan Metode Tilawati dalam mengimplementasikan dan menerapkan siswa – siswi di TPA secara cepat, efektif, praktis dan interaktif.

Kata kunci : Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “ **Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati** ” dengan baik meskipun penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini kurang sempurna.

Tugas Akhir ini merupakan mata kuliah yang wajib di tempuh di Fakultas Teknologi Industri Jurusan Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Surabaya Jawa Timur. Dengan selesainya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua kami yang telah membesarkan, mendidik, serta memberikan kasih sayang yang berlimpah hingga penulis bisa sampai pada jenjang pendidikan ini.
2. Bapak Ir. Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Bp. Moh. Irwan Afandi, ST, MSc sebagai dosen pembimbing pertama dan Bp. Priza Pandunata, S.Kom sebagai dosen pembimbing kedua yang telah memberikan petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta kritik yang bermanfaat bagi penulis sejak awal hingga terselesainya laporan Tugas Akhir ini.

4. Ibu Intan Purnamasari, S. Psi selaku Kepala TPQ Al-Barokah Sruni dan Fariz Alkhan Firdaus selaku Sekretaris di TPQ Al-Barokah Sruni.
5. Ibu Hj. Aniek Dijah selaku guru pembimbing Tugas Akhir di TPQ Al-Barokah Sruni yang telah membantu kami dan para pengajar TPQ Al-Barokah Sruni yang tidak bisa sebutkan satu persatu yang sudah memberikan dukungan, kerendahan hati, memberikan peluang kepada penulis dan membantu penulis mendapatkan segala informasi tentang dinas sehingga penulis dapat menyelesaikan program Tugas Akhir ini. Tidak lupa mengucapkan terimakasih atas kesabarannya menunggu hasil program Tugas Akhir ini.
6. Terima kasih kepada teman – teman Sistem Informasi :
Buat teman-teman semuanya terima kasih udah kasih dukungan terus buat menyelesaikan Tugas Akhir yang sudah *sharing* tentang masalah program dan semua teman – teman yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang selalu mendukung dan memberikan semangat pada penulis”

Penyusun sebagai manusia biasa pasti mempunyai keterbatasan dan banyak sekali kekurangan, terutama dalam pembuatan laporan ini. Untuk itu penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang membangun dalam memperbaiki penulisan laporan ini.

Surabaya, 30 Mei 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR REVISI.....	ii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
 BAB I : Pendahuluan.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat.....	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
DAFTAR PUSTAKA.....	8
LAMPIRAN.....	8
 BAB II : Dasar Teori.....	 9
2.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI). ..	9
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Berbantuan komputer.....	9
2.1.2 Sejarah Perkembangan <i>Computer Aided Instruction</i>	11
2.1.3 Model-Model <i>Computer Aided Instruction</i>	12
2.1.4 Perencanaan <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI).....	13
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI)... ..	14
2.1.5.1 Kelebihan <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI).....	14
2.1.5.2 Kekurangan <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI).....	16
2.2 Macromedia Flash.....	17
2.2.1 Manfaat Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	18
2.2.2 Area Kerja Macromedia Flash.....	19
2.2.3 Action Script.....	26
2.2.4 Animasi dalam Flash.....	29
2.2.5 Macam-macam Animasi.....	29
2.2.5.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	29
2.2.5.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	29
2.2.5.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	29
2.2.5.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	30
2.2.5.5 Animasi Spline (Spline Animation).....	30
2.2.5.6 Animasi Vektor (Vektor Animation).....	30
2.2.5.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	30

2.2.5.8 Computational Animation.....	30
2.2.5.9 Morphing.....	31
2.3 Materi Pembelajaran Metode-Metode bacaan Al-Qur'an.....	31
2.3.1 Metode Al-Barqy.....	31
2.3.2 Metode Iqro'.....	33
2.3.3 Metode Qiro'aty.....	34
2.3.4 Metode Tartil.....	38
2.3.5 Metode Yanbu'a.....	39
2.3.6 Metode Tilawati.....	40
BAB III : Perancangan Sistem.....	43
3.1 Analisis Sistem.....	43
3.2 Perancangan Sistem.....	44
3.2.1 Perangkat Keras.....	44
3.2.2 Perangkat Lunak.....	44
3.3 Susunan Aplikasi.....	45
3.3.1 Menu Diskripsi.....	47
3.3.2 Menu Video Motivasi.....	48
3.3.3 Menu Tilawati.....	49
3.3.4 Menu Level Jilid dalam Tilawati.....	50
3.4 Pembuatan Aplikasi.....	51
3.4.1 Sprite.....	51
3.4.2 Background.....	54
3.4.3 Suara.....	55
3.5 Overview Aplikasi.....	56
3.5.1 Intro Aplikasi.....	56
3.5.2 Menu Utama.....	57
3.5.3 Menu Diskripsi Tilawati	57
3.5.4 Menu Video Motivasi.....	58
3.5.5 Menu Tilawati.....	59
3.5.6 Sub Menu Materi Tilawati.....	59
3.5.7 Menu Macam Jilid Metode Tilawati.....	60
BAB IV : Implementasi.....	61
4.1 Pembuatan Aplikasi Tilawati Al-Qur'an.....	61
4.1.1 Membuat Project pada <i>Adobe Flash CS 3 profesional</i>	62
4.1.2 Membuat Intro dalam program	62
4.2 Teknik Pembuatan Penulisan Arabic	68
4.3 Button.....	72
4.4 Aplikasi Tilawati.....	73
4.4.1 Kembali ke Intro.....	74
4.4.2 Aplikasi Deskripsi Tilawati....	74
4.4.3 Aplikasi Video.....	75
4.4.4 Aplikasi Video Movie.....	76
4.4.5 Aplikasi Menu Tilawati.....	76

4.4.7	Aplikasi Materi Tilawati.....	77
4.4.8	Aplikasi Macam Jilid Metode Tilawati.....	77
BAB V	: Uji Coba dan Evaluasi.....	79
5.1	Skenario Uji Coba.....	79
5.2	Pelaksanaan Uji Coba.....	79
5.2.1	Uji Coba pada tampilan Intro.....	80
5.2.2	Uji Coba pada Menu Utama (Home menu).....	80
5.2.3	Uji Coba Deskripsi Metode Tilawati.....	81
5.2.4	Uji Coba Tampilan Tentang Saya.....	82
5.2.5	Uji Coba Menu Video.....	82
5.2.6	Uji coba pada tampilan video movie.....	83
5.2.7	Uji coba pada tampilan menu tilawati.....	83
5.2.8	Uji coba pada tampilan materi tilawati.....	84
5.2.9	Uji Coba pada tampilan highlight pada tilawati.....	84
5.2.10	Uji coba pada tampilan macam jilid Metode Tilawati.....	85
5.2.11	Uji coba pada tampilan Logo Sponsorship.....	85
5.3	Kuisisioner.....	86
5.4	Hasil Kuisisioner.....	86
BAB V	: Penutup.....	87
6.1	Kesimpulan.....	88
6.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jendela Dialog.....	20
Gambar 2.2 Jendela Kerja <i>Adobe Flash CS 3</i>	21
Gambar 2.3 Menu Bar pada aplikasi <i>Adobe Flash CS 3</i>	21
Gambar 2.4 Tool Bar pada aplikasi <i>Adobe Flash CS 3</i>	23
Gambar 2.5 Layer pada Aplikasi <i>Adobe Flash CS 3</i>	23
Gambar 2.6 Panel pada aplikasi <i>Adobe Flash</i>	24
Gambar 2.7 Properties pada Aplikasi <i>Adobe Flash CS 3</i>	25
Gambar 2.8 Library pada Aplikasi <i>Adobe Flash CS 3</i>	25
Gambar 2.9 Document Properties pada aplikasi <i>Adobe Flash CS3</i>	26
Gambar 2.10 <i>ActionScript</i> pada aplikasi <i>Adobe Flash CS3</i>	28
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> susunan aplikasi Menu Utama.....	46
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Susunan aplikasi Menu Deskripsi.....	47
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Susunan aplikasi Menu Video Motivation.....	48
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> susunan aplikasi pada Menu Tilawati.....	49
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> susunan aplikasi pada Menu Jilid Tilawati.....	50
Gambar 3.6 <i>Overview</i> Intro.....	56
Gambar 3.7 <i>Overview</i> Home Menu.....	57
Gambar 3.8 <i>Overview</i> Deskripsi Tilawati.....	58
Gambar 3.9 <i>Overview</i> Menu Video.....	58
Gambar 3.10 <i>Overview</i> Menu Tilawati.....	59
Gambar 3.11 <i>Overview</i> Materi Tilawati.....	60
Gambar 3.12 <i>Overview</i> Macam Jilid Tilawati.....	60
Gambar 4.1 <i>Home Project Adobe Flash</i>	62
Gambar 4.2 Merubah ukuran dimensi dokumen	62
Gambar 4.3 Intro pertama	63
Gambar 4.4 Menggunakan Fungsi <i>Convert to Simbol</i>	64
Gambar 4.5 Menggunakan Fungsi <i>Insert Keyframe</i>	64
Gambar 4.6 Menggunakan Fungsi <i>Create Motion Tween</i>	65
Gambar 4.7 Fungsi Animasi dengan Motion Tween	66
Gambar 4.8 Fungsi Animasi <i>Adobe Flash</i>	66
Gambar 4.9 Memasukkan Logo <i>Sponsorship</i> Aplikasi.....	67
Gambar 4.10 Animasi Cahaya melalui “ <i>create shape tween</i> ”	68
Gambar 4.11 Membuat Penulisan Arabic.....	69
Gambar 4.12 <i>Picture</i> dalam aplikasi <i>Adobe Flash</i>	69
Gambar 4.13 Animasi <i>Highlight</i> dalam huruf dan Angka Arabic	70
Gambar 4.14 Bentuk Variatif dalam <i>Adobe Flash</i>	70
Gambar 4.15 Tampilan Sub materi Metode Tilawati	71
Gambar 4.16 Membuat Keseluruhan <i>Objek Mask</i>	71
Gambar 4.17 <i>Action Script 2.0</i> pada halaman jilid 4.....	72
Gambar 4.18 <i>Action Script 2.0</i> pada halaman scane 1.....	73
Gambar 4.19 Tampilan <i>Home Menu</i>	73

Gambar 4.20 <i>Back to Intro</i> Aplikasi.....	74
Gambar 4.21 Menu Awal Deskripsi Metode Tilawati.....	75
Gambar 4.22 Menu Video Motivasi.....	75
Gambar 4.23 Aplikasi Video Movie Motivasi.....	76
Gambar 4.24 Aplikasi Menu Tilawati.....	76
Gambar 4.25 Aplikasi Materi Metode Tilawati.....	77
Gambar 4.26 Aplikasi Macam Jilid Tilawati.....	78
Gambar 5.1 Tampilan Intro.....	80
Gambar 5.2 Menu Utama (Home Menu).....	80
Gambar 5.3 Tampilan Deskripsi Metode Tilawati.....	81
Gambar 5.4 Tampilan Deskripsi Pengembangan Aplikasi Tilawati.....	82
Gambar 5.5 Tampilan Video Metode Tilawati.....	82
Gambar 5.6 Tampilan Video Movie Metode Tilawati.....	83
Gambar 5.7 Tampilan Menu Tilawati.....	83
Gambar 5.8 Tampilan Sub Menu Materi Tilawati.....	84
Gambar 5.9 Tampilan Menu Tilawati (highlight).....	84
Gambar 5.10 Tampilan Macam Jilid Tilawati.....	85
Gambar 5.11 Tampilan Logo Sponsorship.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Elemen – elemen Aplikasi.....	54
Tabel 3.2	<i>Background</i> Aplikasi.....	55
Tabel 5.1	Kuesioner Uji Coba Aplikasi	86
Tabel 5.2	Respondensi siswa.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini sangat pesat. Salah satu bidang yang telah mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi kepada siswa, yang berisi tentang informasi-informasi pendidikan dan memiliki unsur-unsur yang mendidik sebagai sumber informasi. Media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi. Dengan melihat data tahun 90 – an dimana semakin hari, umat islam yang tidak bisa membaca Al-Qur'an semakin banyak dan belum lagi yang belum faham akan makna serta kandungan Al-Qur'an, maka para aktifis yang sudah lama didalam TPA atau TPQ terdorong untuk membuat suatu metode pembelajaran Al-Qur'an yang diharapkan dapat mudah dipelajari (Drs. H. Hasan Sadzili.dkk.2004).

Salah satu metode tata cara ajar pembelajaran Al-Qur'an yang sangat dominan dalam perkembangan zaman sekarang ini yaitu dibina sejak dini. Bertujuan untuk melestarikan tingkat kefahaman dalam keagamaan terutama Agama Islam. Dalam penganalisaan para ulama' Islam di Indonesia telah menghimbau bahwa pokok permasalahan disini adalah sistem pendidikan Al-Qur'an yang tidak dimulai dari sejak dini. Oleh karena itulah, Sebagai efektifitas pembelajaran Al-Qur'an dalam mengembangkan tata ajar bacaan, maka di pembinaan Al Qur'an dimulai dari usia anak 4 - 12 tahun. Salah satu upaya para ulama' dalam pelestarian dan pengembangan Pembelajaran Al Qur'an. Maka Metode Tilawati dibuat sarana jalan alternatif dari selain Al-Qur'an Al-Karim. Adapun kelebihan Metode Tilawati Al-Qur'an yaitu : Menggunakan metode CBSA (cara belajar santri aktif). Jadi bukanlah guru yang aktif dalam pembelajaran metode ini melainkan santri yang aktif membaca, Eja langsung, dimana santri tidak perlu mengeja huruf dan tanda satu persatu, Variatif, disusun menjadi beberapa jilid buku dengan desain cover yang menarik dan

warna yang berbeda Modul, yaitu santri yang sudah mengkhhatamkan jilidnya kemudian dapat melanjutkan jilid selanjutnya, Menggunakan Teknik Klasikal, dimana ustad memberi contoh dan santri mengikutinya bersama – sama, ataupun menggunakan teknik privat atau individual yaitu santri membaca secara perorangan didepan uztadz atau uztadzah dengan menggunakan kartu drill, Melakukan bacaan (mulai jilid 1 -5) dengan menggunakan Irama Rost Standar Nasional, Pengenalan huruf – huruf hijaiyah asli serta angka – angka arab dimulai dari satu sampai seribu, Menggunakan khot standar dengan tinta warna merah (untuk materi baru) dan tinta warna hitam (untuk materi lalu), Pengenalan terhadap baca'an-baca'an dan istilah – istilahnya, Pengenalan huruf – huruf sambung dalam jilid pertama, Pengenalan terhadap huruf – huruf awal surat (*fawatihussuwar*) yang *muqhotto'ah* pada jilid 3 sampai dengan jilid 5. Dan diberikan secara konstan (terus menerus), Setelah mengkhhatamkan tilawati (jilid 6) maka bisa dilanjutkan dengan Al – Qur'an Juz 1 bukan Juz Amma'.

Dalam upaya ikut menjaga memberdayakan pembacaan Al-Qur'an, suatu media pembelajaran tentang Metode Tilawati Al-Qur'an dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan rasa cinta terhadap Agama Islam.

Terciptanya Metode Tilawati Al-Qur'an ini oleh tim penyusun buku yaitu Drs. H. Hasan Sadzili, Drs. H.M Thohir Al Aly, M.Ag, KH. Masrur Masyhud, Drs. H. Ali Muaffa. Didalamnya berisi Metode yang sangat bergantung pada tata cara membaca dari audio suara. Akan tetapi dalam Metode Tilawati mempunyai kekurangan yaitu bagi ustadz dan ustadzah yang akan menggunakan metode ini harus mengikuti pelatihan atau harus bisa membaca secara tartil, dengan pendakatan irama lagu rost yang digunakan dalam Metode Tilawati ini. Jika diterapkan pada anak – anak khususnya usia pra sekolah dikhawatirkan irama tersebut tidak dapat terjaga secara intensif, pada huruf-huruf yang pelafalannya agak sulit tidak dibolehkan menggunakan pendekatan, jadi sejak awal santri harus bisa melafadkan huruf dengan baik, benar dan fasih, untuk materi baca'an mad (panjang) hanya disajikan atau dikupas pada satu jilid saja.

Dikarenakan Metode Tilawati terdapat kekurangan. Maka terdapat juga kurangnya efektif dan intraktif dalam mengimplementasikan pembelajaran tersebut di media masyarakat, Sehingga membutuhkan sebuah aplikasi untuk mengurangi kekurangan tersebut. Sebagai pendukung kekurangan Metode Tilawati yang bertujuan untuk memudahkan pengenalan dan kelancaran dalam pembelajaran Tilawati ini. Maka dibuat aplikasi program yang berbeda, yaitu dengan perubahan yang lebih interaktif serta *interface* yang lebih menarik dari program Metode Tilawati Al-Qur'an, ditujukan agar pengguna terutama siswa anak usia dini dari 4 - 12 tahun bisa lebih mudah, mengerti, dan memiliki keinginan untuk mempelajari serta memahami Metode Tilawati Al-Qur'an dan mau mengimplementasikannya. Pada Metode Tilawati dikembangkan dengan aplikasi menu materi pengenalan yang disertakan suara disetiap materi Metode Tilawati Al-Qur'an.

Aplikasi Metode Tilawati ini akan dibangun menggunakan *Adobe Flash CS 3 Profesional* dikarenakan dengan menggunakan *Action Script* bisa menciptakan animasi dan *motion graphic* yang bagus, menghibur dan interaktif kepada anak – anak atau masyarakat sekitar. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran dan pembelajaran Metode Tilawati Al-Qur'an ataupun digunakan secara mandiri oleh Pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

Bagaimana membuat aplikasi Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dengan tema Metode Tilawati Al-Qur'an Pelajaran Tata Cara Ajar baca'an Al-Qur'an dengan Metode Tilawati berbasis Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan permasalahan dari aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 3 Profesional* yang mana terdapat Action Script sebagai pendukungnya.
2. Metode Tilawati al-Qur'an berbasis *Adobe Flash CS 3 Profesional* penggunaan modul pembelajaran ini hanya pada jilid 1.
3. Dalam Metode Tilawati Basis *Adobe Flash CS 3 Profesional* ditampilkan berupa aplikasi desktop dengan berupa materi Metode Tilawati Al-Qur'an yang disertai dengan beberapa tampilan animasi multimedia.
4. Program ini digunakan oleh siswa-siswi yang berusia dini dari 4 - 6 tahun.
5. Hasil program ini akan diujicoba oleh TPQ AL-BAROKAH di Sidoarjo.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi adalah :

1. Mengembangkan Modul Pembelajaran Al-Quran Berbasis Adobe Flash untuk Anak Usia Dini Dengan Metode Tilawati.
2. Program Adobe Flash akan lebih inovasi dalam mempelajari cara membaca dan menghafal Al-Qur'an dengan Metode Tilawati al-Qur'an.
3. Untuk mendeskripsikan Aplikasi Metode Tilawati Pada Siswa.
4. Mengembangkan tingkat kemampuan membaca Al-Quran siswa Usia 4 - 6 tahun di TPQ Al- Barokah Sidoarjo setelah diterapkannya Metode Tilawati berbasis *Adobe Flash*.
5. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat Aplikasi Metode Tilawati Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Quran Pada Siswa Usia 4 - 6 tahun Di TPQ Al- Barokah Sidoarjo.

1.5 Manfaat

1. Bagi Siswa

Agar siswa memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, baik makhraj dan bacaan sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran membaca Al-Qur'an yang sederhana, mudah, praktis, menarik dan cepat tetapi mampu meningkatkan prestasi siswa dalam penangkapan daya akal siswa - siswi di usia dini.

3. Bagi Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bisa diterapkan oleh para pendidik di TPQ, dan diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Bagi Pengetahuan

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dalam upaya peningkatan pembelajaran baca Al-Qur'an, serta menjadi pembanding metode - metode pembelajaran baca Al-Qur'an yang telah diterapkan.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi Literatur.

Mengumpulkan referensi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi secara lengkap baik dari internet maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *Adobe Flash*, serta

mencari contoh – contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat menggunakan *Adobe Flash* sebagai tambahan referensi Tugas Akhir ini.

2. Analisis dan Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun menggunakan *Adobe Flash* untuk membuat aplikasi.

3. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini sistem yang telah dirancang kemudian diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman yakni bahasa pemrograman *Action Script*.

4. Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini setelah aplikasi selesai dibuat maka dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan benar sesuai dengan konsep yang diajukan.

5. Pembuatan Kesimpulan.

Pada tahap ini dalam bagian akhir pembuatan Tugas Akhir. Dibuat kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang diperoleh sesuai dengan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut yang telah dikerjakan secara keseluruhan.

6. Penyusunan Penelitian.

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari pengerjaan Tugas Akhir. Buku ini disusun sebagai laporan dari seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir. Dari penyusunan buku ini diharapkan dapat memudahkan pembaca yang ingin menyempurnakan dan mengembangkan aplikasi lebih lanjut.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari keenam bab. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan permasalahan yang ada beserta solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penjelasan tersebut akan dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari pembuatan tugas akhir, manfaat yang diperoleh, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan, yaitu teori-teori yang berkaitan dengan sistem Metode Tilawati Al-Qur'an dan konsep – konsep dari *Adobe Flash*.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum dan perancangan dari aplikasi pembelajaran yang dibuat. Perancangan aplikasi pembelajaran yang dibuat meliputi Metode Tilawati Al-Qur'an beserta tata ajar pembacaan Al-Qur'an.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengujian dan evaluasi terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : UJI COBA DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan konsep yang sebenarnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran yang ada pada bab ini didapatkan dari evaluasi pada bab empat. Kesimpulan akan menjelaskan dari hasil evaluasi aplikasi, sedangkan saran akan menjelaskan saran / masukan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang keseluruhan konfigurasi pada pembuatan Metode Tilawati dengan *Pemrograman Aplikasi berbasis Adobe Flash CS 3 Profesional* .